ゲーム・スタディーズのためのデータベース構築と活用研究

A. メンバー

【事業推進担当者】上村雅之
【PD】尾鼻崇
【学内研究協力者】サイトウ・アキヒロ

B. 研究目的

本研究プロジェクトは、ビデオゲームに関するあらゆる情報のデジタル化と、ネットワークを介した資料共有のためのデータベース技術開発およびその活用手法に関する研究を目的とする。

プロジェクト活動の主な概要は（1）「ビデオゲーム・カンファレンス」の開催（2）ビデオゲーム関連資料のデジタル化（3）先述資料のためのデータベース構築の三点である。

本プロジェクトで扱う資料は、ビデオゲームにまつわる論文等の学術的文献はもちろんのこと、遊戯・映像・芸術・情報工学等近接領域の文献資料や、商業雑誌類、開発資料、取扱説明書、映像資料なども含まれる。以上の資料収集に関しては、任天堂株式会社との学術提携を背景に、2007 年度より同社開発資料室の協力を得ることで効率化をはかっている。さらに本プロジェクトでは、活字・印刷物・映像に限らず、人的資産もその対象となる。たとえば 70 年代から 80 年代初頭にかけてビデオゲームを日本が誇る文化・産業へと築き上げた開発者の多くは、近年第一線から退き始めている。今後、彼らが持つ知見は公開されることなく自然と消失されうる情報であり、日本文化としてのビデオゲームを鑑みる上でも大きな損失といえる。そこで本研究プロジェクトでは、「ビデオゲーム・カンファレンス」と題したシンポジウムを定期的に開催し、上記に該当する開発者を招聘する。シンポジウムの内容はすべてデジタルデータとして記録することで、様々な知見を保存することが可能となり、ビデオゲーム研究のための重要な資料として後世に残すことが可能となる。

他方で、学術論文・商業印刷物等のデジタルデータ処理およびデータベース構築は先年度より随時進行中であるが、本年度は、ゲームソフトウェアに付属されているゲームマニュアルおよび、国内で発刊された雑誌資料、海外文献の三点を主な対象とした。以上をもって、ビデオゲームに関係するネットワーク型データベースを構築することが本プロジェクトの目的である。このデータベースの特徴は、多様な資料を横断することを前提に、ビデオゲームを研究するために、ビデオゲーム研究者が自身の思想をバックボーンに制作する点にあり、今後、全世界のビデオゲーム研究に大きな影響を与えうると思われる。

C. 本年度の成果

本プロジェクトの主要活動成果について、以下に列挙する

1）「ビデオゲーム・カンファレンス」の開催

2010 年度は、「ファミコンとの出会い」をテーマに二回にわたって「ビデオゲーム・カンファレンス」を開催した。

2010 年 7 月 29 日に開催した「第四回ビデオゲーム・カンファレンス」では、「家電の王様×ビデオゲーム」をテーマに尾鼻・上村両名をオーガナイザーとして、シャープ株式会社執行役員 AV システム開発本部長の寺川雅嗣氏をゲストスピーカーとしてお招きした。その成果として、日本におけるビデオゲーム文化の起点であるファミリーコンピュータと当時のテレビ文化の関連をテーマに、ファミコン開発時に重要な役割を果たしたシャープの担当者である寺川氏をお招きすることでファミコンとテレビ（番組）の二項対立関係の背景に迫った。

次に 2011 年 3 月 16 日に開催した第五回ビデオゲーム・カンファレンスは「家庭用ビデオゲームの黎明」と題して、元トミー株式会社取締役営業本部長の山崎芳郎氏をお招きした。1980 年代前半は、ファミリーコンピュータをはじめ様々な国産ビデオゲーム機が発売された時期であった。その中で、ファミリーコンピュータがどのようにして優位性を獲得したのか、また当時の他機種との間にアーキテクチャーの相違が存在したのかを、ライバル機種であるトミー社製ビデオゲーム機「ぴゅう太」の販売責任者であった山崎氏を招聘することで明らかにした。

以上の両カンファレンスでは、各パネリストから本来社外秘である情報の提示もあり、想定以上に活発なディスカッションが展開され、その記録に成功した。これらの記録を学術的知見から補完することによって、後世に残すに値する貴重な資料になると確信している。なお、ビデオゲーム・カンファレンスの成果公開については、逐次 Web 上にて行うと同時に、2011 年度に記録原稿の書籍出版を行う予定である。

第 4 回ビデオゲーム・カンファレンス「ファミコンとの出会い vol.3」

▼パネリスト

寺川雅嗣（シャープ株式会社執行役員 AV システム開発本部長）

サイトウ・アキヒロ（立命館大学教授）

▼司会

上村雅之（立命館大学大学院教授／任天堂株式会社アドバイザー）

2）ビデオゲーム関連資料の調査およびデジタル化

昨年度から引き続き、国内外のビデオゲーム関連文献の調査およびデジタル資料化を進めた。文献資料に関しては、関連資料 1077 件のデジタル化とオンラインデータベースの構築が完了している。

また、ファミリーコンピュータ用ソフトウェア付属マニュアルの調査およびデジタル化も引き続き進行中であり、現在 700 件超の処理が完了している。その成果については、『コア・エシックス』所収「ビデオゲームソフトウェア付属マニュアルの内容分析的研究」（尾鼻）等をご参照いただきたい。

3）ビデオゲーム展覧会の開催

ビデオゲーム・カンファレンスの関連企画として、ビデオゲーム展を 2011 年 2 月 23 日から 2011 年 3 月 22 日まで開催した。同展覧会の展示資料の多くは任天堂株式会社より貸与いただいた。また 2011 年 3 月 2 日には、ギャラリートークを開催し、展覧会展示品の歴史的背景について解説を行った。同展覧会は、産学連携による研究のひとつの成果であり、今後も同様の形態で、継続的に

展覧会企画を行っていくことを検討している。

▼ビデオゲーム展　ギャラリートーク

上村雅之×サイトウアキヒロ×尾鼻崇

D. 論文・学会発表以外の活動の記録

特記事項なし。

E. 業績一覧

〈論文〉

【審査付き】尾鼻崇「ビデオゲームソフトウェア付属マニュアルの内容分析的研究」コア・エシックス, 7, pp.35-49, 2011 年 3 月

〈口頭発表〉

【審査付き】Shin Ohno, Takashi Obana, Mitsuyuki Inaba, Akinori Nakamura, and Koichi Hosoi, 'Developing Video Game Archives as an e-Research Platform for Game Studies', *International Conference of Digital Archives and Digital Humanities 2010*, pp.597-606, National Taiwan University (Taipei, Taiwan) , November　2010

【審査付き】尾鼻崇「ゲームマニュアル・データベースの構築とその意義」アート・ドキュメンテーション学会 2010 年度年次大会,慶應義塾大学（東京都港区）, 2010 年 6 月

尾鼻崇「ゲームサウンドの構造」同志社大学人文科学研究所第十研究会 第三回例会＆アジア藝術学会研究会, 同志社大学ハリス記念館(京都市), 2010 年 10 月

【審査付き】尾鼻崇「ロールプレイング・ゲームのサウンド構造 ――映画音楽との比較を中心に」アジア藝術学会 第 2 回国内大会, 同志社大学（京都市）, 2010 年 11 月

【審査付き】尾鼻崇「ゲームソフト付属取扱説明書のデジタルアーカイブ構築とその課題」日本デジタルゲーム学会 第 1 回大会 ,芝浦工科大学（東京都港区）, 2010 年 12 月

〈その他〉

《シンポジウム開催・オーガナイズ》

尾鼻崇・企画, 上村雅之・司会「第 4 回ビデオゲーム・カンファレンス〈ファミコンとの出会い vol.3〉」文部科学省グローバル COE プログラム「デジタル・ヒューマニティーズ拠点」（立命館大学）主催, 立命館大学アート・リサーチセンター（京都市）, 2010 年 7 月 7 日

《GCOE セミナー》

尾鼻崇「ゲームマニュアルとはなにか ――ゲームマニュアル DB を手がかりに」第 84 回 GCOE セミナー, 立命館大学アート・リサーチセンター（京都市）, 2010 年 7 月

尾鼻崇「ビデオゲーム・スタディーズのためのデータベース構築とは」第 99 回 GCOE セミナー, 立命館大学アート・リサーチセンター（京都市）, 2011 年 1 月

《展覧会》

尾鼻崇, 上村雅之「ビデオゲーム展 ――電子化された『遊び』の世界」立命館大学アート・リサーチセンター/文部科学省グローバル COE プログラム「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点」（立命館大学）主催, 立命館大学アート・リサーチセンター（京都市）, 2011 年 2 月 22 日-3 月 22 日